

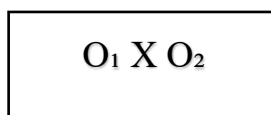
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam setiap penelitian tentu saja memiliki tujuan tertentu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa. Maka dirumuskan tujuan operasional yang sifatnya lebih spesifik. Tujuan operasional tersebut untuk mengetahui bagaimana proses peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional. Berdasarkan dari tujuan penelitian tersebut, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.

Metode eksperimen merupakan metode percobaan yang mencari pengaruh perlakuan dalam sebuah penelitian secara langsung untuk mendapatkan hasil atau jawaban dari objek dengan perlakuan tertentu yang diberikan pada suatu objek. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Sugiyono (2016, hlm. 72) menjelaskan bahwa “metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *experiment one group pretest posttest design*. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang hendak diteliti. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 75) bentuk dari model ini adalah sebagai berikut:

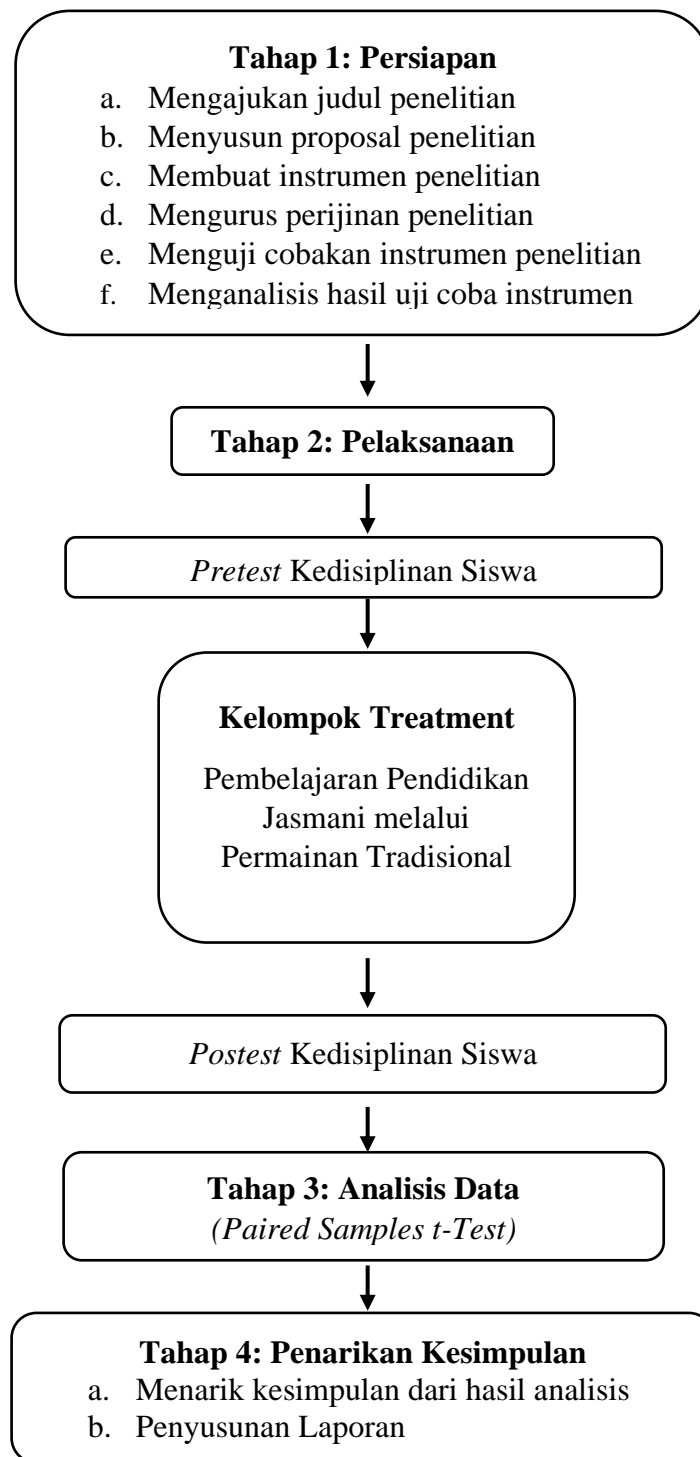


Gambar 3. 1 One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

- X : Perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional  
O<sub>1</sub> : Hasil pretest (sebelum diberikan perlakuan)  
O<sub>2</sub> : Hasil posttest (setelah diberikan perlakuan)

Selanjutnya rancangan atau langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini seperti tertera pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Penelitian

Kelompok *treatment* dalam penelitian ini diberikan *pretest* sebelum perlakuan (pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional) dilaksanakan, kemudian di akhir pembelajaran diberikan *posttest*. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui kesetaraan kedisiplinan siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kedisiplinan siswa setelah diberikan perlakuan. Peneliti menggunakan desain tersebut dikarenakan ingin mengetahui pengaruh peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMP kelas IX. Setiap pertumbuhan dan perkembangannya anak seusia itu memiliki karakteristik tertentu. Salah satunya seperti pendapat yang telah dikemukakan oleh Widodo dan Wahyuni (2016, hlm. 49) menyatakan bahwa

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari mereka masih cenderung suka bermain. Untuk itu seorang guru PJOK harus mampu mengajarkan berbagai keterampilan dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai sportifitas, jujur, kerjasama dan kedisiplinan sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa (hlm. 49)

Dapat disimpulkan oleh penulis berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai karakteristik anak usia 13 sampai 15 tahun, sebagai seorang pendidik perlu untuk memberikan pengalaman belajar yang baik dalam proses belajar mengajar, guna untuk dapat membentuk nilai-nilai sosial sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan usia peserta didik.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, populasi dan sampel penelitian dijelaskan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini:

#### 3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan sekelompok objek yang dapat dijadikan sebagai sumber dalam penelitian. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Sugiyono (2016, hlm. 80) menjelaskan bahwa “populasi adalah

wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain”. Adapun menurut Arikunto (2010, hlm. 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang hendak diteliti. Sehingga memutuskan populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 12 Kota Bandung, dengan banyak siswa dalam populasi tersebut adalah 270 siswa.

### **3.3.2 Sampel**

Untuk dapat memperoleh suatu data dalam penelitian diperlukan langkah utama yang harus dilalui terlebih dahulu. Untuk itu, memerlukan suatu objek penelitian yang telah ditentukan populasi dari objek yang hendak diteliti sebagai sumber untuk memperoleh data. Langkah selanjutnya yaitu memilih suatu sampel yang bertujuan untuk memudahkan meneliti suatu objek dalam penelitian. Sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang terdapat dari populasi suatu penelitian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 17) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Apabila peneliti melakukan penelitian terhadap populasi yang besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga sampel yang di ambil dapat mewakili atau refresentatif bagi populasi tersebut.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX yang mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 12 Kota Bandung. Banyaknya siswa dalam populasi tersebut adalah 270 siswa. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sesuai dengan pendapat Arikunto (2010, hlm. 112) menyatakan bahwa “jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih”. Dengan itulah, peneliti memutuskan untuk mengambil 30 siswa dengan pengambilan sampel penelitian yang harus dilakukan sedemikian rupa berdasarkan

pertimbangan, sehingga memperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili berlangsungnya penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2016, hlm. 85).

Berdasarkan pendapat diatas maka sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional di SMP Negeri 12 Bandung. Dimana siswa kelas IX berjumlah 30 siswa.

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

<b>Populasi</b>	Siswa kelas IX berjumlah 270 siswa
<b>Sampel</b>	30 Siswa
<b>Presentase</b>	11%

Dapat dilihat dari tabel tersebut bahwa 11% sampel yang digunakan peneliti telah memenuhi kriteria yang telah dinyatakan oleh Arikunto, sampel yang diambil dapat mewakili dan mendeskripsikan populasi penelitian secara keseluruhan.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian. Instrumen sebagai alat pengumpulan data yang harus dirancang dengan baik sehingga menghasilkan data yang empiris sebagaimana adanya sesuai dengan data yang peneliti dapat dalam proses penelitian dilapangan, selain itupun dapat lebih memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data hasil penelitian. Pendapat tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2010, hlm. 203) menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”.

Berkaitan dengan tujuan penelitian ini, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”(Sugiyono, 2016, hlm. 142). Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat

tersebut bahwa butir-butir pertanyaan atau pernyataan tersebut merupakan gambaran tentang sikap disiplin siswa. Bentuk angket yang digunakan adalah bentuk angket tertutup. Dimana angket tertutup tersebut penyusunan butir pertanyaan atau pernyataannya secara alternatif sudah tersedia jawabannya. Sehingga responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban yang telah tersedia.

Untuk lebih memudahkan penyusunan spesifikasi data, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang mengacu pada pendapat para ahli tentang disiplin diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Kedisiplinan Siswa

Mengukur Kedisiplinan		
Definisi Operasional	Aspek	Indikator
Disiplin adalah kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk kepada pengawasan dan pengendalian serta disiplin dijadikan sebagai latihan yang bertujuan mengembangkan diri agar dapat berlaku tertib. Aspek dalam disiplin menurut Hurlock (dalam Andrian, 2017, hlm. 139) yaitu: 1) Patuh dan taat terhadap taat tertib 2) Persiapan belajar	Patuh dan taat terhadap taat tertib	Datang ke sekolah dan masuk kelas tepat pada waktunya
		Ketaatan terhadap peraturan permainan
		Patuh terhadap perintah guru
	Persiapan belajar	Tepat waktu dalam mempersiapkan diri saat mulai pembelajaran
		Tertib dalam pelaksanaan pembelajaran
		Tertib dalam pelaksanaan pembelajaran
	Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran	Memperhatikan penjelasan materi pembelajaran

3) Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran		Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
4) Menyelesaikan tugas pada waktunya	Menyelesaikan tugas pada waktunya	Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas
		Memperhatikan evaluasi pembelajaran
		Mengikuti pembelajaran secara keseluruhan
		Memperhatikan evaluasi pembelajaran

Indikator-indikator yang telah dimasukkan ke dalam kisi-kisi tersebut di atas selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pertanyaan atau soal dalam angket butir-butir pertanyaan atau soal tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan jawaban yang tersedia. Maka dari itu penulis menggunakan skala pengukuran adalah “*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi variabel. Kemudian dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. “Dalam *skala likert*, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negative dinilai subjek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju, sangat tidak setuju” (Sugiyono, 2016 hlm. 93).

Tabel 3. 3 Kategori Pemberian Skor Alternatif

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	+	–
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

## 1.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian, disebut juga sebagai syarat pelaksanaan penelitian. Proses penelitian dan adapun jenis penelitian pasti berawal dari sebuah permasalahan. Masalah di dapat dari perbedaaan suatu kondisi masa lalu dan masa sekarang. Dari permasalahan yang didapatkan maka penelitian dilaksanakan untuk menemukan solusi tepat atas permasalahan yang terjadi. Adapun prosedur rancangan penelitian sebaga berikut:

### Tahapan 1

- a Merumuskan masalah dan tujuan dari penelitian
- b Menentukan tempat yang akan dijadikan tempat penelitian
- c Menghubungi pihak tempat yang akan dijadikan tempat penelitian
- d Mengurus surat izin penelitian
- e Menentukan sampel penelitian
- f Menyiapkan segala hal yang diperlukan dalam penelitian

### Tahapan 2

- a Pemberian treatment kepada siswa
- b Memberikan lembar pernyataan berupa angket pada sampel penelitian untuk mengetahui apakah benar dengan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas bisa meningkatkan kedisiplinan siswa.

### Tahapan 3

- a Mengolah hasil pernyataan-pernyataan
- b Menganalisis hasil penelitian
- c Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian.

## 3.5.1 Pelaksanaan Penelitian

Dalam melakukan pelaksanaan penelitian, penelitian dilakukan di SMPN 12 Bandung dengan jangka waktu 4 minggu atau 1 bulan selama 12 kali pertemuan, artinya dalam seminggu 3 kali pertemuan terhadap kelompok eksperimen.

Penulis menentukan intensitas pertemuan berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Juliantine, dkk. (2007, hlm. 2.65) “... latihan sebaiknya



dilakukan minimal tiga kali dalam seminggu”. Selain itu mengenai intensitas 3 kali pertemuan dalam satu minggu mengacu kepada pendapat yang dinyatakan Harsono (1988, hlm. 194) “sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu”. Serta pendapat yang dikemukakan oleh Awali (2018, hlm. 52) bahwa “waktu treatment yaitu selama 1 bulan, jumlah latihan 12 kali pertemuan, dengan frekuensi 1 minggu 3 kali”. Sehingga nantinya kemungkinan besar keberhasilan dalam penelitian terhadap peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani kemungkinan berhasilnya lebih tinggi.

Tabel 3. 4 Pelaksanaan Penelitian

<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>Program</b>	<b>Aktivitas Pembelajaran dan Aturan Permainan</b>	<b>Waktu</b>
1. Senin, 06 Januari 2020	<b>(PRETEST)</b> Bebentengan	Aturan Bermain: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok</li> <li>➤ Kedua kelompok memilih objek sebagai benteng yang harus dilindungi.</li> <li>➤ Tugas setiap kelompok merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.</li> <li>➤ Benteng tersebut berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.</li> <li>➤ Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap lawan yang baru keluar dari benteng.</li> <li>➤ Pemain yang tertangkap lawan akan ditawan di benteng lawan dan dapat dibebaskan jika pemain grup yang sama menyentuhnya.</li> </ul>	45 Menit
2.	Galah Asin	Aturan Bermain:	45 Menit

Rabu, 08 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kalah menjadi kelompok penjaga dan kelompok menang menjadi kelompok pemeran</li> <li>➤ Kelompok penjaga bertugas menghadang kelompok lawan. Kelompok pemeran bertugas melintasi penjagaan kelompok penjaga.</li> <li>➤ Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.</li> <li>➤ Satu putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula.</li> <li>➤ Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang mendapat giliran menjaga.</li> </ul>	
3. Jumat, 10 Januari 2020	Boy-boyan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa hompimpa, yang kalah menyusun pramida dari pecahan genting, yang menang sebagai pelempar bola.</li> <li>➤ Pelempar melempar pecahan genting yang disusun tersebut hingga roboh, jika sudah roboh, pihak yang kalah mengejar pihak</li> </ul>	45 Menit

		<p>yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pelempar harus menghindari lemparan dan menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.</li> <li>➤ Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting, atau jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar.</li> </ul>	
4. Senin, 13 Januari 2020	Bebentengan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok</li> <li>➤ Kedua kelompok memilih objek sebagai benteng yang harus dilindungi.</li> <li>➤ Tugas dari setiap kelompok merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.</li> <li>➤ Benteng-benteng tersebut berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.</li> <li>➤ Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap lawan yang baru keluar dari benteng.</li> <li>➤ Pemain yang tertangkap lawan akan ditawan di benteng milik lawan dan dapat dibebaskan jika pemain grup yang sama menyentuhnya.</li> </ul>	45 Menit
5.	Galah Asin	Aturan Bermain:	45 Menit

Rabu, 15 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kalah menjadi kelompok penjaga dan kelompok menang menjadi kelompok pemeran</li> <li>➤ Kelompok penjaga bertugas menghadang kelompok lawan. Kelompok pemeran bertugas melintasi penjagaan kelompok penjaga.</li> <li>➤ Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.</li> <li>➤ Satu putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula.</li> <li>➤ Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang mendapat giliran menjaga.</li> </ul>	
6. Jumat, 17 Januari 2020	Boy-boyan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa hompimpa, yang kalah menyusun pramida dari pecahan genting, yang menang sebagai pelempar bola.</li> <li>➤ Pelempar melempar pecahan genting yang disusun tersebut hingga roboh, jika sudah roboh, pihak yang kalah mengejar pihak</li> </ul>	45 Menit

		<p>yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pelempar harus menghindari lemparan dan menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.</li> <li>➤ Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting, atau jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar.</li> </ul>	
7. Senin, 20 Januari 2020	Bebentengan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok</li> <li>➤ Kedua kelompok memilih objek sebagai benteng yang harus dilindungi.</li> <li>➤ Tugas dari setiap kelompok merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.</li> <li>➤ Benteng-benteng tersebut berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.</li> <li>➤ Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap lawan yang baru keluar dari benteng.</li> <li>➤ Pemain yang tertangkap lawan akan ditawan di benteng milik lawan dan dapat dibebaskan jika pemain grup yang sama menyentuhnya.</li> </ul>	45 Menit
8.	Galah Asin	Aturan Bermain:	45 Menit

Rabu, 22 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kalah menjadi kelompok penjaga dan kelompok menang menjadi kelompok pemeran</li> <li>➤ Kelompok penjaga bertugas menghadang kelompok lawan. Kelompok pemeran bertugas melintasi penjagaan kelompok penjaga.</li> <li>➤ Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.</li> <li>➤ Satu putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula.</li> <li>➤ Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang mendapat giliran menjaga.</li> </ul>	
9. Jumat, 24 Januari 2020	Boy-boyan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa hompimpa, yang kalah menyusun pramida dari pecahan genting, yang menang sebagai pelempar bola.</li> <li>➤ Pelempar melempar pecahan genting yang disusun tersebut hingga roboh, jika sudah roboh, pihak yang kalah mengejar pihak</li> </ul>	45 Menit

		<p>yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pelempar harus menghindari lemparan dan menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.</li> <li>➤ Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting, atau jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar.</li> </ul>	
10. Senin, 27 Januari 2020	Bebentengan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok</li> <li>➤ Kedua kelompok memilih objek sebagai benteng yang harus dilindungi.</li> <li>➤ Tugas dari setiap kelompok merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.</li> <li>➤ Benteng-benteng tersebut berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.</li> <li>➤ Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap lawan yang baru keluar dari benteng.</li> <li>➤ Pemain yang tertangkap lawan akan ditawan di benteng milik lawan dan dapat dibebaskan jika pemain grup yang sama menyentuhnya.</li> </ul>	45 Menit
11.	Galah Asin	Aturan Bermain:	45 Menit

Rabu, 29 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kalah menjadi kelompok penjaga dan kelompok menang menjadi kelompok pemeran</li> <li>➤ Kelompok penjaga bertugas menghadang kelompok lawan. Kelompok pemeran bertugas melintasi penjagaan kelompok penjaga.</li> <li>➤ Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.</li> <li>➤ Satu putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula.</li> <li>➤ Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang mendapat giliran menjaga.</li> </ul>	
12. Jumat, 31 Januari 2020	<b>(POST TEST)</b> Boy-boyan	<p>Aturan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa hompimpa, yang kalah menyusun pramida dari pecahan genting, yang menang sebagai pelempar bola.</li> <li>➤ Pelempar melempar pecahan genting yang disusun tersebut hingga roboh, jika sudah roboh, pihak yang kalah mengejar pihak</li> </ul>	45 Menit



		<p>yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pelempar harus menghindari lemparan dan menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.</li> <li>➤ Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting, atau jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar.</li> </ul>	
--	--	---	--

## 1.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan analisis kuantitatif, hal tersebut dikarenakan data yang dihasilkan berupa data angka dan menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa adanya maksud membuat sebuah kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Analisis data sendiri merupakan sebuah cara untuk mengolah data menjadi informasi agar karakteristik data tersebut mudah dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama hal yang berkaitan dengan penelitian. Tujuan dari analisis data antara lain untuk mendeskripsikan data sehingga bisa dipahami, lalu untuk membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan mengenai karakteristik populasi berdasarkan data yang didapatkan dari sampel, biasanya dibuat berdasarkan pendugaan dan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner dalam pengumpulan datanya. Maka item-item yang disusun pada kuesioner menjadi instrumen penelitian dan merupakan alat tes yang digunakan mengukur suatu tujuan penelitian. Instrumen penelitian harus memenuhi syarat yaitu valid dan reliabel. Untuk dapat mengetahui hal tersebut maka dilakukanlah analisis data menggunakan program IBM SPSS Versi 26. Hal ini bermaksud agar dalam perhitungannya lebih akurat dan dapat menghindari kekeliruan.

### 1.6.1 Uji Instrumen

Data yang telah diperoleh dari hasil tes dengan angket selanjutnya diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk menyederhanakan data agar mudah untuk dipahami, sehingga seluruh aspek yang ada dalam penelitian ini dapat dipahami. Berikut ini adalah langkah-langkah pengujian instrumen:

#### 1. Menghitung Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2012, hlm 348) “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.” Rumus korelasi product moment yang merupakan dasar dari korelasi *Pearson* adapun rumus korelasi *Pearson* yang digunakan adalah (Darajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 64)

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum x^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Nilai korelasi

$n$  = Sampel penelitian

$\sum XY$  = Jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

Butir-butir soal yang valid akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  koefisien korelasi yang diperoleh dari hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai dari tabel korelasi nilai  $r$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ , dimana  $n$  menyatakan jumlah banyaknya responden. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,05; dk=n-2)$  dikatakan valid, sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel} (0,05; dk=n-2)$  tidak valid. Hasil uji validitas kepada 32 responden yang diteliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	Kesimpulan
1	0,669	0,349	Valid
2	0,624	0,349	Valid
3	0,682	0,349	Valid

4	0,655	0,349	Valid
5	0,494	0,349	Valid
6	0,677	0,349	Valid
7	0,734	0,349	Valid
8	0,67	0,349	Valid
9	0,671	0,349	Valid
10	0,259	0,349	Tidak Valid
11	0,238	0,349	Tidak Valid
12	0,657	0,349	Valid
13	0,445	0,349	Valid
14	0,611	0,349	Valid
15	0,537	0,349	Valid
16	0,658	0,349	Valid
17	0,436	0,349	Valid
18	0,750	0,349	Valid
19	0,547	0,349	Valid
20	0,708	0,349	Valid
21	0,440	0,349	Valid
22	0,519	0,349	Valid
23	0,578	0,349	Valid
24	0,562	0,349	Valid
25	0,705	0,349	Valid
26	0,606	0,349	Valid
27	0,551	0,349	Valid
28	0,614	0,349	Valid
29	0,299	0,349	Tidak Valid
30	0,517	0,349	Valid
31	0,563	0,349	Valid
32	0,600	0,349	Valid
33	0,621	0,349	Valid

Pada tabel 3.2 terlihat bahwa nilai indeks validitas pada 30 item pertanyaan variabel Kedisiplinan yang diukur melalui nilai korelasi *product moment* yang memiliki nilai di atas nilai r tabel dengan  $\alpha=5\%$  dan  $n = 32$  sebesar 0,349 dengan demikian maka masing-masing pertanyaan dinyatakan valid dan dapat dilakukan analisis selanjutnya.

## 2. Menghitung Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan dalam sebuah penelitian, dikarenakan instrumen sudah dianggap baik. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus alpha

Cronbach dengan syarat data yang digunakan merupakan berupa angket atau soal uraian. Teknik perhitungan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Cronbach's Alpha menurut Darajat dan Abduljabar dengan rumus:

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas instrumen

$k$  = mean kuadrat antara subjek

$\sum s_i^2$  = mean kuadrat kesalahan

$s_t^2$  = *varians* total

Koefisien reabilitas skala haruslah diusahakan setinggi mungkin, yang besarnya mendekati satu. Menurut Sujarweni dan Endrayanto (2012, hlm. 186) menyatakan bahwa “adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten”.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.942	30

Berdasarkan Tabel 3.3 nilai reliabilitas 30 butir pernyataan pada kuesioner yang sedang diteliti lebih besar dari 0,60 hasil ini menunjukkan bahwa butir kuesioner handal untuk mengukur variabelnya serta dapat dikatakan memiliki ketepatan yang tinggi untuk dijadikan variabel pada suatu penelitian.

### 3.6.2 Uji Normalitas

Untuk mengetahui distribusi normalitas data, pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* karena berskala interval atau ratio dengan program SPSS. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Fahmi Jauhar Arifudin, 2020

**MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kriteria pengambilan keputusan menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 128) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.* Atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka hasil pengujian bahwa penyebaran data tidak normal (tidak simetris)
- 2) Jika nilai *Sig.* Atau signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka hasil pengujian bahwa penyebaran data normal (simetris)

### 3.6.3 Uji Homogenitas

Dalam pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian memiliki varian yang homogen atau heterogen. Populasi dengan varians yang sama besar merupakan populasi homogen dan populasi dengan varians yang tidak sama merupakan populasi heterogen. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan varians antara dua kelompok sampel (homogen)

$H_1$  : Terdapat perbedaan varians antara dua kelompok sampel (tidak homogen)

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka distribusi data homogen
- 2) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah terakhir dari analisis data. Tujuan ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel. Dan tahap langkah yang terakhir adalah menyimpulkan antara penerimaan atau penolakan dari hipotesis yang telah nyatakan di awal perencanaan penelitian. Untuk membuktikan seberapa berpengaruh dan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan dalam skripsi ini. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan hasil kedisiplinan siswa antara akhir data pretest dan posttest.

$H_1$ : Terdapat perbedaan hasil kedisiplinan siswa antara akhir data pretest dan posttest

Berdasarkan nilai Signifikan atau probabilitas taraf signifikansi, kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Kriteria:        Jika nilai *Sig.* atau nilai probabilitas  $> 0,05$ ; maka  $H_o$  diterima  
                      Jika nilai *Sig.* atau nilai probabilitas  $< 0,05$ ; maka  $H_o$  ditolak